

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tak bisa dihindari dari kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemampuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah banyak menikmati manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata uang, dimana di satu sisi kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat positif bagi manusia untuk mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun di sisi yang lain teknologi menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri (Ngafifi, 2014).

Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah (alat/ barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru (Homby, 2000).

*Gadget* sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi khusus Garini (2013). Arti sesungguhnya dalam kamus *Oxford* terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa

digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari.

"Masa kanak-kanak merupakan masa keemasan, pada masa itu anak belajar mengenai apa yang belum diketahuinya," kata Psikolog dari Rumah Sakit Jiwa (RSJ) HB Saanin Padang, Sumatra Barat, Kuswardani Susari dalam seminar nasional Ikatan Keluarga Wartawan Indonesia (IKWI) di Padang. Oleh karena itu, kata dia apabila seorang anak dalam masa kanak-kanak tersebut telah kecanduan *gadget* maka perkembangannya menjadi terhambat. Ia menjelaskan, ciri-ciri seorang anak telah mengalami kecanduan *gadget* adalah durasi yang digunakan dalam penggunaan gawai tersebut berlangsung sangat lama seperti di atas enam jam dalam sehari. Anak menjadi terobsesi, mudah marah, sedih, dan frustrasi jika tidak bermain dengan *gadget*. Contohnya, jika orang tua tidak mau meminjamkan gawai maka anak akan berontak dan marah. "Begitu pula ketika orang tua hendak mengambil *gadget* yang sedang dipakai oleh anak," tambahnya. Anak akan enggan bersosialisasi, bolos sekolah, sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, berbohong agar dapat melakukan aktivitas di dunia maya dan hal lainnya yang mampu memberikan dampak buruk terhadap perkembangan anak (Republika, 2018)

*Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanisme yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut kamus Oxford *gadget* muncul pertama kali pada abad ke-19. Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama

tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut.( Anonim,2011).

Melihat anak kecil sibuk dengan *gadget* tampaknya kini sudah menjadi pemandangan yang umum. Anak-anak tak lagi menghabiskan waktu dengan bermain sepeda atau bermain bola dengan teman-temannya di luar rumah. Tapi menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Ini tentu bukan tanpa efek negatif. Karena itu, orangtua perlu mengenali tanda anak kecanduan *gadget*, agar dapat segera diatasi dan tak berefek buruk pada perkembangan anak, baik psikis maupun fisik. Meski begitu, di balik manfaatnya, keterikatan pada *gadget* tanpa kenal waktu tentu menyimpan ancaman, yang terbesar adalah "kecanduan", ini juga berlaku pada anak-anak. Banyak anak-anak di bawah lima tahun yang sudah begitu akrab dengan *gadget* (iPad, misalnya). Tak hanya terjadi di Indonesia, kondisi ini pun dialami hampir di seluruh dunia. Di Inggris, umpamanya, seorang anak perempuan berusia 4 tahun dilaporkan mengalami kecanduan iPad dan harus dirawat oleh psikiater. Gadis cilik ini digambarkan telah terobsesi dengan iPad. Saat iPad-nya diambil, dia akan mengamuk, tidak dapat dihibur, dan tidak mampu mengontrol tingkah lakunya. (Kompas, 2015)

Kini penggunaan *gadget* tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. *Smartphone*, *tablet*, *notebook* dan aneka gadget lainnya juga sudah biasa digunakan anak-anak kita. Hal ini paling mudah kita temui pada anak yang berasal dari keluarga berada dimana gadget bukan lagi menjadi barang mewah bagi mereka. Sebagian lagi anak memang difasilitasi oleh orangtuanya untuk

sibuk menggunakan *gadget*, dengan begitu orangtua bisa leluasa untuk melakukan aktivitasnya tanpa harus mendampingi anak-anaknya lagi. Ada juga orangtua yang bermaksud memperkenalkan teknologi *gadget* itu sejak dini kepada anak-anaknya. Anak-anak yang sedang dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan *gadget* oleh orangtuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibandingkan generasi-generasi dibelakangnya (Gadi, 2014). Sekarang sering kita jumpai anak kecil yang sudah pandai menggunakan *gadget* canggih. Mungkin pada saat ini kita tidak akan pernah melihat anak-anak yang bermain dengan permainan tradisional. Sudah menjadi pemandangan yang langka bahkan punah dikalangan anak-anak. Game di *gadget* adalah salah satu pilihan dan bahkan menjadi permainan favorit bagi anak-anak zaman sekarang.

Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada sesuatu yang hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat. Orang yang mengalami kecanduan tidak mampu terlepas dari keadaan tersebut, orang itu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai. Seseorang yang memiliki kecanduan akan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaanya.

Pada sebuah penelitian ditemukan kesimpulan bahwa *handphone* yang awalnya diperuntukan untuk alat komunikasi, lambat laun berubah fungsinya sebagai alat hiburan, yang pada ahirnya dapat menyebabkan seseorang egois dan anti sosial saat menggunakannya. Fakta dari para peneliti bahwa *gadget* mendekatnya orang yang jauh dan menjauhkan orang yang berada didekatnya. ( Anita, 2010)

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri, berkurangnya kemampuan bersosialisasi. Hasil penelitian juga diperoleh bahwa proses sosialisasi mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala (Hurlock, 2000 ). Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak.

Agar menjadi pribadi yang utuh, anak-anak selain memiliki berbagai ketrampilan juga harus memiliki kemampuan bersosialisasi. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada. Selain itu Soekanto (2005) menambahkan bahwa sosialisasi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan agar seseorang mematuhi

kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku serta agar yang bersangkutan menghargainya.

Anak dilahirkan belum bersifat sosial, dalam arti dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orangtua, saudara dan teman sebayanya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta memberikan contoh untuk anaknya bagaimana menerapkan norma itu dalam masyarakat.

Pada umumnya sosialisasi merupakan hasil interaksi dengan orangtua, guru dan teman-temannya. Namun, demikian media massa, teknologi informasi dan lembaga-lembaga kemasyarakatan lainnya juga bertindak sebagai agen sosialisasi yang penting. Sosialisasi masyarakat merupakan suatu proses penanaman atau mempelajari nilai-nilai norma-norma dan kebiasaan yang ada pada suatu kelompok masyarakat tertentu.

Poli Jiwa RSUD dr Koesnadi Bondowoso, Jawa Timur, dalam beberapa bulan terakhir merawat dua siswa yang kecanduan pada penggunaan gawai dan laptop. Dua siswa itu pun sampai mengalami guncangan jiwa. Dewi menjelaskan, bahwa tingkat kecanduan kedua anak itu sudah tergolong parah. Bahkan salah satunya membentur-benturkan kepalanya ke tembok ketika

sangat ingin menggunakan gawai, namun tidak diizinkan oleh orang tuanya. Dewi yakin kasus dua siswa itu hanya yang tampak di permukaan dan diduga banyak anak lainnya yang mengalami hal serupa. Namun, orang tua mereka enggan membawa anaknya ke rumah sakit atau kurang menyadari tentang masalah yang sedang dihadapi si anak. Ia menjelaskan bahwa dari data yang dia kumpulkan, anak-anak yang kecanduan gawai dan permainan (*game*) itu awalnya tidak disadari oleh orang tuanya. Orang tua baru menyadari setelah si anak jarang masuk ke sekolah dan prestasi akademiknya terus menurun (Republika, 2018).

Permasalahan yang terjadi pada generasi saat ini adalah waktu yang seharusnya anak gunakan untuk belajar atau mengasah keterampilannya dalam bersosialisasi dengan teman, keluarga atau tetangga menjadi terhambat karena anak lebih memilih waktunya digunakan untuk menggunakan *gadget*nya. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kemampuan bersosialisasi pada anak yang kecanduan bermain *gadget (smart phone)* ?

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran bagaimana kemampuan bersosialisasi pada anak yang kecanduan bermain *gadget (smart phone)*.

### **C. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi psikologi dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai kemampuan bersosialisasi pada anak yang kecanduan *gadget (Smart Phone)*.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada para orang tua akan bahayanya *gadget* bagi anak usia dini dan memberikan kesadaran bahwa anak memerlukan lingkungan untuk mereka bersosialisasi.